The Secret of Monkey Island™

Herzlich willkommen!

In dieser Anleitung finden Sie alle Hinweise, die Sie benötigen, um "The Secret of Monkey Island" zu spielen. Ladeanweisungen für die einzelnen Computer gibt es im hinteren Teil dieser Anleitung.

Wenn Sie schon mal ein Adventure von Lucasfilm Games gespielt haben, werden Sie sicherlich schnell mit dem Programm zurecht kommen. Einige Details haben sich gegenüber unseren vorherigen Spielen verändert.

Bei vielen Objekten weiß das Programm, welches Verb Sie am häufigsten anwenden. Dieses leuchtet automatisch gelb in der Menüleiste auf. Wenn Sie die rechte Maustaste drücken, wird dieses Verb automatisch ausgewählt. Bei Türen erscheint beispielsweise "Öffne" oder "Schließe", je nach Zustand der Tür. Gehen Sie einfach mit dem Cursor auf die Tür und drücken Sie den rechten Mausknopf. Keine Angst, die Intelligenz geht nicht soweit, das der Computer Ihnen die Lösungen der Puzzles verrät.

Außerdem brauchen Sie jetzt nicht mehr auf Dinge "doppelklicken" um Aktionen auszulösen. Ein einzelner Mausklick genügt. Wenn sich manchmal nichts tut, dann haben Sie wahrscheinlich doppel-geklickt und mit dem zweiten Klick den ersten Befehl wieder außer Kraft gesetzt.

Über The Secret of Monkey Island

In **The Secret of Monkey Island** übernehmen Sie die Rolle von Guybrush Threepwood, einem jungen Mann, der gerade auf Mêlée Island (das liegt irgendwo in der Karibik) angekommen ist. Hier möchte unser Held das Training erhalten, um seine Lebensbestimmung anzutreten: Ein Dasein als **Piraten-Kapitän**. Guybrush weiß noch nichts von den vielen seltsamen Dingen, die sich in der Gegend von Mêlée Island und insbesondere auf dem geheimnisvollen Monkey Island ereignet haben. Im Laufe der Geschichte wird Guybrush erkennen müssen, das es Dinge gibt, vor denen sich sogar Piraten fürchten dürfen...

Hier kommen Sie ins Spiel... Sie steuern Guybrush durch die Geschichte, besuchen mit ihm Mêlée Island und andere Orte. Auf Mêlée Island muß Guybrush **drei Prüfungen** hinter sich bringen, um sich der Piraterie würdig zu erweisen. Während dieser drei Prüfungen werden Sie mehr über die Personen und Gebräuche der Gegend lernen. Seien Sie nicht überrascht, wenn Ihnen einige Gestalten und Dinge zu modern für die Piratenzeit vorkommen!

So geht's los

Wenn Sie Schwierigkeiten mit dem Laden des Programms haben, sehen Sie bitte im hinteren Teil des Handbuchs unter "Ladeanweisungen" nach.

Kopierschutz

Eine andere Art von Piraten macht diese Prozedur leider notwendig. Nachdem Sie das Programm gestartet haben, erscheint eine Kombination aus zwei Gesichtshälften auf dem Bildschirm. Das Programm fragt Sie nun nach einer Jahreszahl. Diese lesen Sie auf dem **Dial-A-Pirate** Rad ab, das in Ihrer Packung liegt. Dazu drehen Sie die innere Scheibe, bis Sie das Gesicht auf dem Bildschirm zusammengesetzt haben, und lesen die Zahl aus dem Fenster ab, dessen Ortsname mit dem auf dem Bildschirm übereinstimmt.

Bedienung des Spiels

Nach dem Vorspann trifft Guybrush auf den "Ausguck" von Mêlée Island und erhält einige wichtige Informationen. Dann läuft er automatisch auf die Piratenstadt zu. Dort angekommen, können Sie erst die Kontrolle übernehmen.

Der Bildschirm ist in 4 Teile aufgeteilt:

Das Grafik-Fenster nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Hier sehen Sie, was passiert, wohin Sie gehen und was die einzelnen Charaktere sagen.

Die Satz-Zeile ist direkt unter der Grafik zu sehen. Hier sehen Sie die Sätze, die Sie mit dem Cursor zusammenbauen. Ein Satz besteht aus einem **Verb** (Aktions-Wort) und einem oder zwei **Objekten**. Ein Satz wäre beispielsweise: "Benutze Schaufel mit Erde". Das "mit" wird, wie alle weiteren Zwischenworte, vom Programm automatisch eingefügt.

Verben sind im Bereich links unten zu finden. Um eines der zwölf Verben auszuwählen, fahren Sie mit dem Cursor drüber und drücken den linken Mausknopf. Bei vielen Objekten bietet Ihnen das Programm ein Standard-Verb an und läßt es in der Verb-Liste heller erscheinen. Fahren Sie mit dem Cursor auf eine geschlossene Tür, leuchtet beispielsweise das Verb "Öffne" auf. Drücken Sie nun den rechten Mausknopf, wird automatisch "Öffne Tür" daraus, ohne daß Sie mit dem Cursor hin und her fahren mußten. Denken Sie immer daran, daß Sie mit einem Objekt auch andere Sachen anstellen können und nicht an die aufleuchtenden Verben gebunden sind.

Ihr Inventar, das heißt, alle Gegenstände, die Sie bei sich haben, werden unten rechts angezeigt. Am Anfang ist Guybrush mittellos, also steht hier nichts. Wenn Guybrush während des Spiels etwas mitnimmt, taucht das Objekt im Inventar auf. Guybrush kann mitnehmen, soviel er mag. Wenn Guybrush mehr als sechs Gegenstände bei sich hat, erscheinen Pfeile in der Mitte des Bildschirms. Mit diesen Pfeilen können Sie die Liste nach oben und unten verschieben, um alle Gegenstände zu sehen.

Objekte können Sie auf zweierlei Art anwählen. Zum einen kann Guybrush den Gegenstand bei sich haben. Dann müssen Sie lediglich mit dem Cursor auf das entsprechende Wort im Inventar gehen und die linke Maustaste drücken. Wenn Guybrush das Objekt nicht bei sich hat, können

Sie es in der Grafik direkt anklicken. Bewegen Sie den Cursor langsam über den Bildschirm. Jedesmal, wenn er direkt über einem Objekt steht, erscheint der Name des Objekts in der Satz-Zeile. Wenn dort nichts erscheint, können Sie sicher sein, das unter dem Cursor nichts brauchbares ist.

Um Guybrush durch die Gegend zu bewegen, klicken Sie einfach auf die Stelle oder den Gegenstand zu der/dem er hingehen soll, ohne ein Verb auszuwählen. Das Verb "Gehe zu" wird in solchen Fällen automatisch angewählt.

"Schnitt-Szenen" sind wie Kino im Computerspiel. Wenn an einer anderen Stelle im Spiel etwas interessantes passiert, blendet das Spiel dorthin um. Sie sehen dann, was andere Leute tun, können während der Zeit aber nichts steuern. Manchmal macht Guybrush auch Dinge automatisch, ohne daß Sie eingreifen können. Sie erkennen das daran, daß der Cursor während der Schnitt-Szene verschwindet. Er kommt wieder, sobald Sie wieder die Kontrolle über das Spiel bekommen.

Dinge, die Sie mal ausprobieren sollten.

Gleich wenn Sie in der Stadt ankommen, schauen Sie sich das Plakat am ersten Haus an. Klicken Sie auf das Verb "Schau an", dann auf das Poster. Wenn Guybrush zu weit vom Poster weg ist, um es zu lesen, geht er erst hin und sagt Ihnen dann, was darauf steht. Gehen Sie nun weiter nach rechts.

Öffnen Sie die Tür zur Scumm-Bar. Bewegen Sie den Cursor über die Tür. Sie sehen, daß das Wort "Öffne" aufleuchtet. Drücken Sie nun den rechten Mausknopf. Gehen Sie in die Bar.

Reden Sie mit den Piraten, indem Sie einfach den rechten Mausknopf drücken, wenn der Cursor auf einem Piraten ruht, und der Pirat auch in der Satz-Zeile auftaucht. Die Seemänner haben einige wichtige Informationen.

Weiter rechts gibt es übrigens drei besonders wichtige Piraten, die Ihnen helfen werden, die Piraten-Karriere einzuschlagen.

Versuchen Sie, den Koch zu überlisten, und in die Küche zu kommen. Vielleicht können Sie ja auch den Vogel hinter der Hinter-Tür verscheuchen?

Gespräche mit anderen Personen

In diesem Spiel gibt es eine ganze Menge von mehr oder minder netten Leuten, mit denen Sie sprechen können, ja sogar müssen, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Manche Charaktere wissen vielleicht sogar mehr, wenn man später nochmal wieder kommt.

Um mit einem Charakter zu reden, genügt es, ihn mit dem rechten Mausknopf anzuklicken (**Rede mit** ist als Standard-Verb für alle Personen definiert).

Wenn Guybrush an der Reihe ist, etwas zu sagen, erscheinen einzelne Antwort-Sätze am unteren Bildschirmrand. Wählen Sie mit dem Cursor den aus, von dem Sie glauben, daß er sie am ehesten weiterbringt. Keine Angst, sie können in keine Sackgasse geraten, wenn sie eine "falsche" Antwort auswählen. Aus jedem noch so festgefahrenen Dialog gibt es einen Ausweg, wenn er für die Lösung des Spiels wichtig ist.

Tastatur-Funktionen

Einige Funktionen des Spiels sind nicht über die Maus erreichbar. Sie sind im folgenden aufgelistet.

Um ein Spiel zu laden oder zu speichern, drücken Sie F5. Wenn Sie ein Spiel speichern, können Sie in Ruhe den Computer ausschalten, um am nächsten Tag an dieser Stelle weiterzuspielen. Sie können F5 jederzeit drücken, nachdem das eigentliche Spiel begonnen hat. Darauf folgt ein kleines Menü, in dem Sie Laden, Speichern oder Weiterspielen können. Bis zu zehn verschiedene Spielstände können gespeichert werden, jedem können Sie einen beliebigen Namen zuweisen, der allerdings mindestens zwei Zeichen lang sein muß.

Um eine Schnitt-Szene abzubrechen, drücken Sie die ESC-Taste oder beide Mausknöpfe gleichzeitig. So können Sie längere Szenen abbrechen, wenn Sie das Spiel schon mehrere Male gespielt haben. Aber Vorsicht! In den Szenen sind wichtige Informationen versteckt, die Sie verpassen könnten, wenn Sie sie einfach abbrechen.

Um ganz von vorne anzufangen, drücken Sie die Taste F8.

Um mal eine Pause einzulegen, drücken Sie die Leer-Taste. Wenn Sie sie wieder drücken, geht das Spiel prompt weiter.

Um die Text-Geschwindigkeit einzustellen, benutzen Sie die Tasten "+" und "-". Die Texte erscheinen dann entsprechend schneller oder langsamer auf dem Bildschirm.

Die Philosophie hinter unseren Spielen.

Sie haben sich dieses Spiel gekauft, um unterhalten zu werden. Wieso sollten wir Ihnen also jedesmal eins überziehen, wenn Sie einen kleinen Fehler machen? Unsere Spiele sind so gestaltet, das ein Fehler normalerweise nicht viel ausmacht, weil Sie fast nie sterben oder in einer Sackgasse landen können.

Sie können Ihren Spielstand jederzeit speichern und laden. Tun Sie es, wenn Sie glauben, jetzt könnte eine knifflige Ecke kommen. Sie müssen aber nicht, wie bei anderen Spielen, alle zwei Minuten speichern, aus Angst etwas zu verlieren.

Ein paar letzte Tips

* Nehmen Sie wirklich **ALLES** mit. Auch der seltsamste Gegenstand kann später eine Bedeutung haben.

* Wenn Sie wirklich festhängen, schauen Sie sich alles an, was Sie bei sich haben. Eines dieser Dinge muß doch für etwas gut sein. Wenn Sie das Problem trotzdem nicht in den Griff kriegen, müssen Sie vielleicht ein anderes Problem an einem anderen Ort zuerst lösen. Überlegen Sie, wo es sonst noch was zu tun gibt.

* In diesem Spiel gibt es "**rote Heringe**". Der Begriff stammt aus der Geheimsprache der Adventure-Profis und bezeichnet falsche Fährten und nutzlose Objekte. Anders ausgedrückt: Ein "roter Hering" ist zu ganz und gar nichts zu gebrauchen. Und in diesem Spiel gibt es mehrere Gegenstände, die gar keine Bedeutung für die Lösung haben.

The Secret of Monkey Island™
Ladeanweisungen

Allgemeines

Bitte beachten Sie, daß die Disketten dieses Programms nicht kopiergeschützt sind. **Deswegen sollten Sie sich in jedem Fall eine Sicherheits-Kopie anlegen und das Original sicher aufbewahren.** Wie Sie die Disketten kopieren, erfahren Sie aus dem Handbuch Ihres Computers.

Ladeanweisungen MS-DOS

Sie können "The Secret of Monkey Island" zwar von Diskette spielen, doch wir empfehlen Ihnen in jedem Fall die Installation auf einer Festplatte. Einige kleine Animationen werden nicht gezeigt, wenn Sie von Disketten spielen.

Um Monkey Island von Diskette zu spielen, booten Sie Ihren Computer wie gewohnt und legen dann Disk 1 in das Laufwerk A. Tippen Sie:
A: (Enter/Return)
MONKEY (Enter/Return)
und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Um Monkey Island auf Festplatte zu installieren, booten Sie Ihren Computer wie gewohnt und legen dann Disk 1 in das Laufwerk A. Tippen Sie
A: (Return/Enter)

Danach tippen Sie INSTALL, gefolgt von dem Laufwerk, auf das Sie installieren wollen, und einem Doppelpunkt. Um beispielsweise auf Laufwerk C zu installieren tippen Sie:
INSTALL C: (Return/Enter)
Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Das Spiel befindet sich danach in dem Directory MONKEY.

Um das Spiel von der Festplatte zu starten, booten Sie den Computer wie gewohnt. Schalten Sie dann auf das Laufwerk um, auf dem Sie Monkey Island installiert haben. Tippen Sie dann
cd \monkey (Return/Enter)
monkey (Return/Enter)

Spezielle Optionen

Monkey Island erkennt automatisch, welche Grafik- und Soundkarten Sie haben und stellt sich darauf ein. Wenn diese Erkennung nicht richtig funktioniert, oder Sie einen anderen Modus ausprobieren wollen, können Sie beim Start des Programms folgende Optionen angeben:

a AdLib oder Soundblaster-Sound
i Normaler PC-Sound
m MCGA-Modus (PS/2)
v VGA-Modus
c CGA-Modus
e EGA-Modus
d Zwei Disk-Laufwerke benutzen

mo Maus-Kontrolle
j Joystick-Kontrolle
k Tastatur-Kontrolle

Um Monkey also im CGA-Modus mit AdLib-Sound zu starten, müssten Sie: **monkey c a** (Return/Enter) eintippen.

Tastatur-Kontrolle:
Wenn Sie weder Maus noch Joystick besitzen, können Sie den Cursor mit den Cursor (Pfeil) Tasten oder dem numerischen Zifferblock bewegen.

Die Taste "Return/Enter" entspricht dem linken Mausknopf. Die Taste "Tabulator" (meist durch zwei Pfeile gekennzeichnet, über der Control-Taste) entspricht dem rechten Mausknopf.

Joystick-Kontrolle:
Sie können nur analoge Joysticks benutzen. Die digitalen Joysticks, die für manche Schneider/Amstrad-Computern angeboten werden, funktionieren bei diesem Spiel leider nicht.

Um den den Joystick-Betrieb zu starten, oder den Joystick neu zu kalibrieren, drücken Sie **Ctrl-J**.

Ladeanweisungen Amiga

Bitte beachten Sie: Monkey Island benötigt mindestens 1 MB Speicher, auf nur 512 K ist das Programm nicht lauffähig.

Um Monkey Island von Diskette zu spielen, schalten Sie den Amiga kurz aus und wieder ein. Legen Sie die Diskette 1 in das Laufwerk, wenn der Computer die Workbench verlangt.

Um Monkey Island auf Festplatte zu installieren, booten Sie den Amiga von der Festplatte und starten die Workbench. Legen Sie dann die Monkey Island Diskette 1 in eines der Disketten-Laufwerke und doppelklicken Sie auf die Diskette mit dem Namen "Monkey 1". Doppelklicken Sie dann auf das Symbol mit dem Namen "Install".

Um Monkey Island von der Festplatte aus zu spielen, booten Sie den Computer und die Workbench von der Festplatte. Öffnen Sie die Schublade "Monkey" und klicken Sie auf das Monkey-Symbol.

Ladeanweisungen Atari ST

Um Monkey Island von Diskette zu spielen, schalten Sie den ST ein und legen Diskette 1 in das interne Laufwerk (Laufwerk A). Doppelklicken Sie auf das Laufwerk-A-Symbol und danach auf das MONKEY.PRG-Symbol

Um Monkey Island auf Festplatte zu installieren, booten Sie wie gewohnt von der Festplatte und legen dann einen Ordner namens "MONKEY" auf der Festplatte an. Kopieren Sie alle Dateien aller Disketten in diesen Ordner.

Um Monkey Island von der Festplatte zu starten, booten Sie wie gewohnt von der Festplatte, wechseln dann in den Ordner namens "MONKEY" und doppelklicken auf das "MONKEY.PRG"-Symbol.

Laden und Speichern (alle Systeme)

Wenn Sie Monkey Island von Diskette spielen, müssen Sie vor

dem Start eine leere Diskette formatieren, auf der Sie Spielstände speichern können. Wie man eine Diskette formatiert, lesen Sie im Handbuch Ihres Computers.

Um einen Spielstand zu laden oder zu speichern, drücken Sie einfach F5 während des Spiels (aber nicht während der Anfangs-Sequenz oder während der Schluß-Sequenz). Wenn Sie von Disketten spielen, werden Sie kurz darauf aufgefordert, die Spielstand-Diskette einzulegen. Jetzt erscheint ein Menü, indem Sie Spielstände laden oder speichern oder einfach weiterspielen können.

Tastatur-Funktionen

Spiel laden oder speichern	**F5**
Schnitt-Szene überspringen	**ESC** oder beide Knöpfe gleichzeitig
Spiel neu beginnen	**F8**
Spielpause	**Leertaste**
Sound ein/aus (nicht bei allen Computern / Soundkarten)	**CTRL-S**
Texte schneller	**+**
Texte langsamer	**-**
Scrolling ein / aus	**CTRL-R**
Maus-Steuerung (nur MS-DOS)	**CTRL-M**
Joystick-Steuerung (nur MS-DOS)	**CTRL-J**
Spiel beenden	**ALT-X** oder **CTRL-C**
Spiel gewinnen	**CTRL-W**
Versions-Nummer	**CTRL-V**

Lucasfilm Games™ präsentiert:

The Secret of Monkey Island™

Erdacht von Ron Gilbert

Geschrieben und programmiert von Dave Grossman, Tim Schafer und Ron Gilbert

Hintergrund-Bilder von Steve Purcell, Mark Ferrari und Mike Ebert

Animation von Steve Purcell, Mike Ebert und Martin Cameron

Musik komponiert von Michael Land, Barney Jones und Andy Newell (earwax productions) sowie Patrick Mundy

Deutsche Version von Boris Schneider

"SCUMM" Story System von Ron Gilbert, Aric Wilmunder und Brad Taylor

Produziert von Gregory D. Hammond

Lucasfilm Games V.P. und General Manager, Stephen D. Arnold

Managing Director, Doug Glen

Director of Operations, David Fox

Marketing Manager, Stacey Lamiero

Public Relations, Betsy Irion

Support durch Wendy Bertram, Meredith Cahill, Alexa Eurich, Paula Hendricksen, Debbie Ratto, Andrea Siegel und Lisa Star.

Leiter der Testabteilung: Judith Lucero und Kirk Roulston

Packungsdesign von Cathrine Flanders

Marmor-Papier von Peggy Skycraft

Illustration von Steve Purcell

Packungs-Koordination von Lyza Swearingen Latham

Manual Design von Mark Shepard.

Danke an: Noah Falstein, Orson Scott Card, James Wood, Carol Traylor und Carolyn Knutson

Special Thanks to George Lucas